„Hallo, Herr Igel, aufgewacht, nicht länger mehr ist Winternacht!“

Hierzu das Gedicht auf Seite 2.

Der Langschläfer

„Hallo, Herr Igel, aufgewacht,
Nicht länger mehr ist Winternacht,
Ihr schlaft Euch ja noch krumm und schief!“ —
Der Igel, der drei Monde schlief,
Reibt sich die Augen, brummt und spricht:
„Nein, nein, mein Freund, das glaub' ich nicht.
Ihr foppt mich nur! Komm' ich dann 'raus
Aus meinem warmen Vorratshaus,
Dann pfeift der Nordwind übers Feld,
Liegt noch in Schnee und Eis die Welt.
Nein, nein, ich habe Bess'res vor,
Gleich leg' ich wieder mich aufs Ohr!“
Da lacht der andre: „Dummer Wicht,
Riechst du die Märzenveilchen nicht?
Scheint dir der warme Sonnenschein
Nicht in den dicken Pelz hinein?“
Da kratzt der Igel sich den Kopf,
Kraut sich den runden Stachelschopf
Und murmelt: „Ja, jetzt spür' ich's auch,
Wahrhaftig — das ist Frühlingshauch!
Geh nur und sag's den andern an:
Gleich kommt zum Licht Herr Igelmann!
Will mich nur waschen und frisieren
Und mir — den Stachelbart rasieren!“

(1. Fortsetzung.)

Endlich, wer kam? Ein Löwe kam und schüttelte seine Mähne. Aber die Jäger ließen sich nicht schrecken und zielten auf ihn; da sprach der Löwe wie die anderen:

„Lieber Jäger, laß mich leben,
Ich will dir auch zwei Junge geben."

Er holte auch seine Jungen herbei und nun hatten die Jäger zwei Löwen, zwei Bären, zwei Wölfe, zwei Füchse und zwei Hasen, die ihnen nachzogen und dienten. Indessen war ihr Hunger damit nicht gestillt worden, da sprachen sie zu den Füchsen: „Hört, ihr Schleicher, schafft uns etwas zu essen, ihr seid ja listig und verschlagen." Sie antworteten: „Nicht weit von hier liegt ein Dorf, wo wir schon manches Huhn geholt haben; den Weg dahin wollen wir euch zeigen." Da gingen sie ins Dorf, kauften sich etwas zu essen und ließen auch ihren Tieren Futter geben und zogen dann weiter. Die Füchse aber wußten guten Bescheid in der Gegend, wo die Hühnerhöfe waren, und konnten die Jäger überall zurechtweisen.

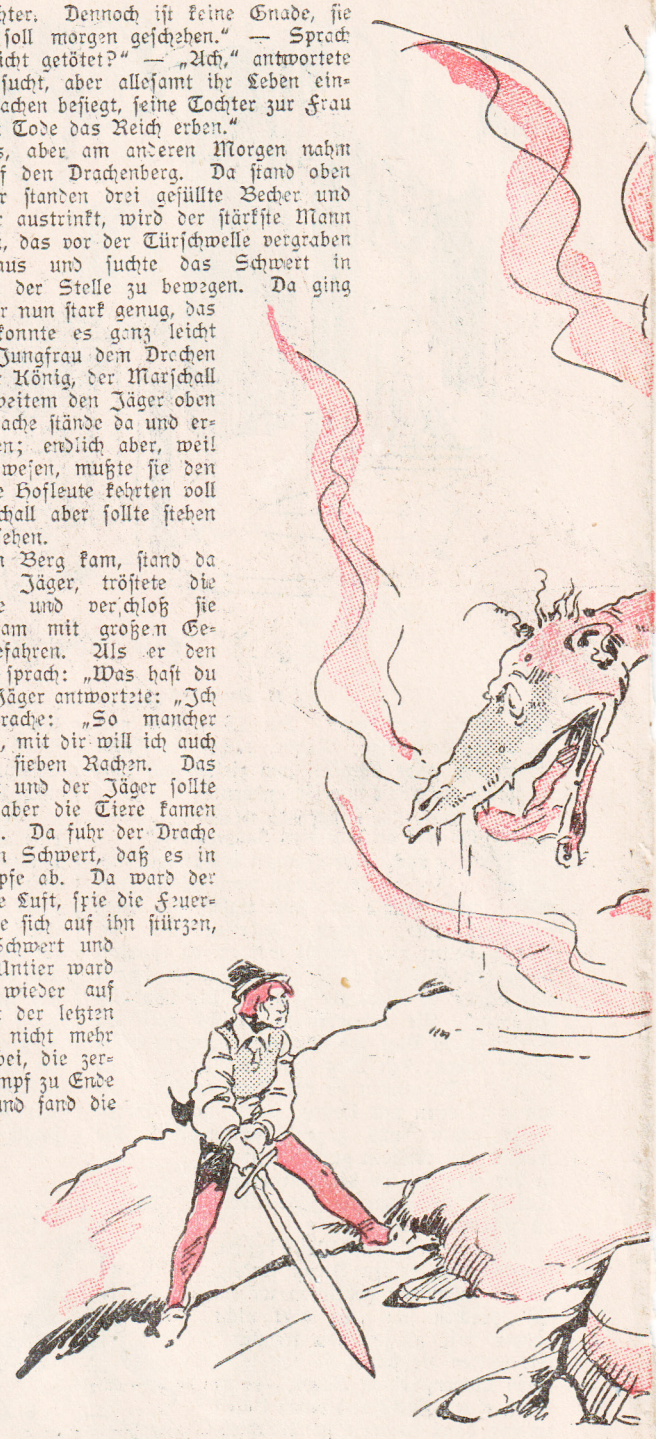
Nun zogen sie eine Weile herum, konnten aber keinen Dienst finden, wo sie zusammen geblieben wären. Da sprachen sie: „Es geht nicht anders, wir müssen uns trennen." Sie teilten die Tiere, so daß jeder einen Löwen, einen Bären, einen Wolf, einen Fuchs und einen Hasen bekam; dann nahmen sie Abschied, versprachen sich brüderliche Liebe bis in den Tod und stießen das Messer, das ihnen ihr Pflegevater mitgegeben, in einen Baum, worauf der eine nach Osten, der andere nach Westen zog.

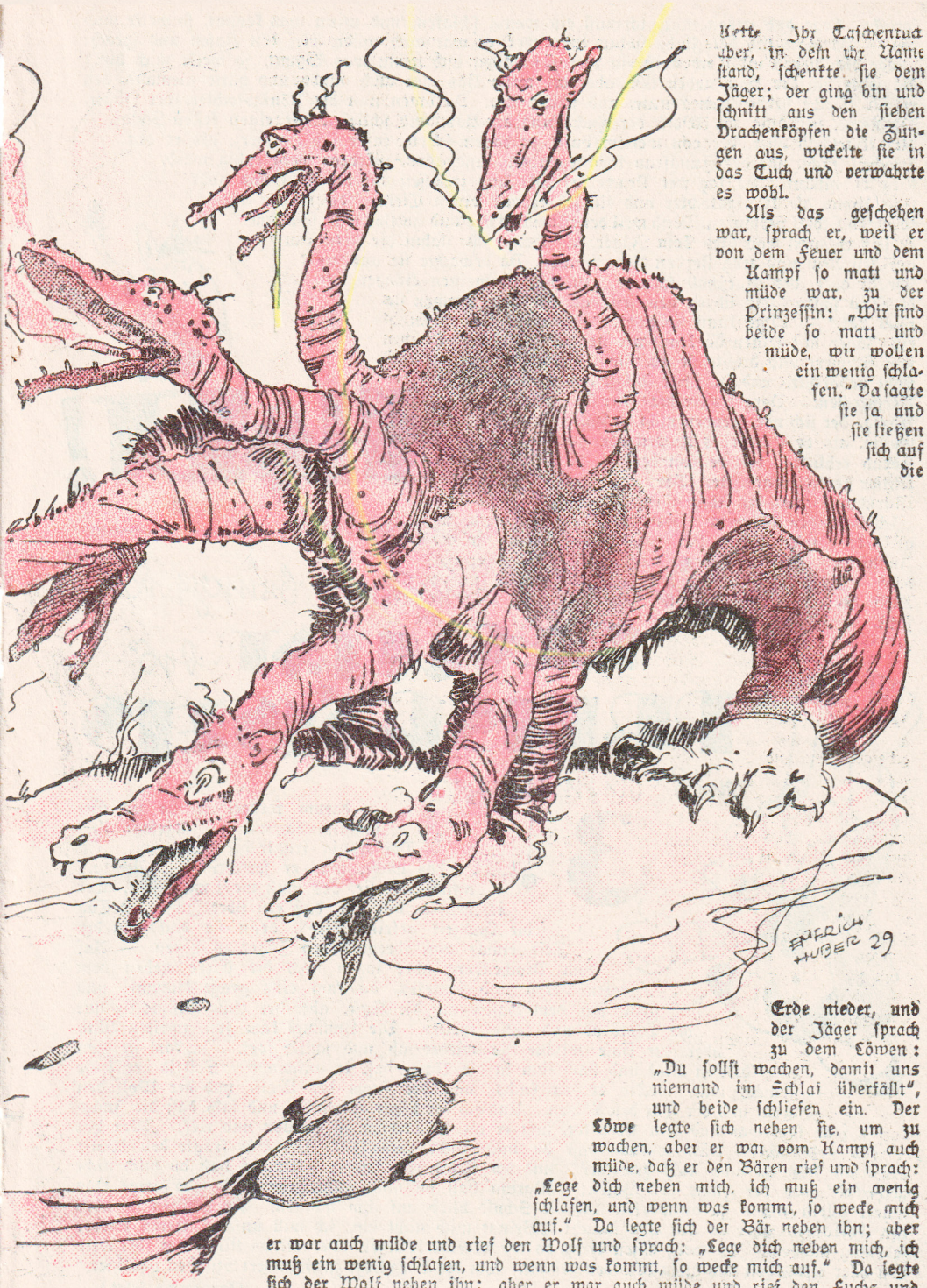
Der Jüngste aber kam mit seinen Tieren in eine Stadt, die war ganz mit schwarzem Flor überzogen. Er ging in ein Wirtshaus und fragte den Wirt, ob er nicht seine Tiere herbergen könnte. Der Wirt gab ihnen einen Stall, wo in der Wand ein Loch war, da kroch der Hase hinaus und holte sich ein Kohlhaupt, und der Fuchs holte sich ein Huhn, und als er das gefressen hatte, auch den Hahn dazu; der Wolf aber, der Bär und der Löwe, weil sie zu groß waren, konnten nicht hinaus. Da ließ sie der Wirt hinbringen, wo eben ein Schwein geschlachtet war und niemand es bewachte. Als der Jäger für seine Tiere gesorgt hatte, fragte er jetzt den Wirt, warum die Stadt so mit Trauerflor ausgehängt wäre? Sprach der Wirt: „Weil morgen unseres Königs einzige Tochter sterben wird." Fragte der Jäger: „Ist sie sterbenskrank?" — „Nein," antwortete der Wirt, „sie ist frisch und gesund, aber sie muß sterben." — „Wie geht das zu?" fragte der Jäger. — „Draußen vor der Stadt ist ein hoher Berg, darauf wohnt ein Drache, der muß alle Jahr eine Jungfrau haben, sonst verwüstet er das ganze Land. Nun sind schon alle Mädchen hingegeben, und ist

niemand mehr übrig als die Königstochter. Dennoch ist keine Gnade, sie muß ihm überliefert werden, und das soll morgen geschehen." — Sprach der Jäger: „Warum wird der Drache nicht getötet?" — „Ach," antwortete der Wirt, „so viele Ritter haben's versucht, aber allesamt ihr Leben eingebüßt. Der König hat dem, der den Drachen besiegt, seine Tochter zur Frau versprochen, und er soll auch nach seinem Tode das Reich erben."

Der Jäger sagte dazu weiter nichts, aber am anderen Morgen nahm er seine Tiere und stieg mit ihnen auf den Drachenberg. Da stand oben eine kleine Kirche, und auf dem Altar standen drei gefüllte Becher und dabei war die Schrift: „Wer die Becher austrinkt, wird der stärkste Mann auf Erden, und wird das Schwert führen, das vor der Türschwelle vergraben liegt." Der Jäger ging zuerst hinaus und suchte das Schwert in der Erde, vermochte aber nicht, es von der Stelle zu bewegen. Da ging er hin und trank die Becher aus, und war nun stark genug, das Schwert aufzunehmen, und seine Hand konnte es ganz leicht führen. Als die Stunde kam, wo die Jungfrau dem Drachen geopfert werden sollte, begleiteten sie der König, der Marschall und die Hofleute hinaus. Sie sah von weitem den Jäger oben auf dem Drachenberg und meinte, der Drache stände da und erwartete sie, und wollte nicht hinaufgehen; endlich aber, weil die ganze Stadt sonst wäre verloren gewesen, mußte sie den schweren Gang tun. Der König und die Hofleute kehrten voll großer Trauer heim, des Königs Marschall aber sollte stehen bleiben und aus der Ferne alles mit ansehen.

Als die Königstochter oben auf den Berg kam, stand da statt des Ungeheuers der freundliche Jäger, tröstete die Weinende, führte sie in die Kirche und verschloß sie darin. Es dauerte nicht lange, so kam mit großem Gebraus der siebenköpfige Drache daher gefahren. Als er den Jäger erblickte, verwunderte er sich und sprach: „Was hast du hier auf dem Berge zu schaffen?" Der Jäger antwortete: „Ich will mit dir kämpfen." Sprach der Drache: „So mancher Rittersmann hat hier sein Leben gelassen, mit dir will ich auch fertig werden", und atmete Feuer aus sieben Rachen. Das Feuer sollte das trockene Gras anzünden und der Jäger sollte in der Glut und dem Dampf ersticken, aber die Tiere kamen herbeigelaufen und traten das Feuer aus. Da fuhr der Drache gegen den Jäger, aber der schwang sein Schwert, daß es in der Luft sang, und schlug ihm drei Köpfe ab. Da ward der Drache erst recht wütend, erhob sich in die Luft, spie die Feuerflammen über den Jäger aus und wollte sich auf ihn stürzen, aber der Jäger zückte nochmals sein Schwert und hieb ihm wieder drei Köpfe ab. Das Untier ward matt und sank nieder, wollte jedoch wieder auf den Jäger los, aber er schlug ihm mit der letzten Kraft den Schweif ab, und weil er nicht mehr kämpfen konnte, rief er seine Tiere herbei, die zerrissen den Drachen in Stücke. Als der Kampf zu Ende war, schloß der Jäger die Kirche auf und fand die Königstochter auf der Erde liegen, weil ihr die Sinne vor Angst und Schrecken während des Streites vergangen waren. Er trug sie heraus, und als sie wieder zu sich selbst kam und die Augen aufschlug, zeigte er ihr den zerrissenen Drachen und sagte ihr, daß sie nun erlöst wäre. Sie freute sich und sprach: „Nun wirst du mein liebster Gemahl werden, denn mein Vater hat mich demjenigen versprochen, der den Drachen tötet." Darauf nahm sie ihr Halsband von Korallen ab und verteilte es unter die Tiere, um sie zu belohnen, und der Löwe erhielt das goldene Schlößchen der





hatte. Ihr Taschentuch aber, in dem ihr Name stand, schenkte sie dem Jäger; der ging hin und schnitt aus den sieben Drachenköpfen die Zungen aus, wickelte sie in das Tuch und verwahrte es wohl.

Als das geschehen war, sprach er, weil er von dem Feuer und dem Kampf so matt und müde war, zu der Prinzessin: „Wir sind beide so matt und müde, wir wollen ein wenig schlafen." Da sagte sie ja und sie ließen sich auf die Erde nieder, und der Jäger sprach zu dem Löwen: „Du sollst wachen, damit uns niemand im Schlaf überfällt", und beide schliefen ein. Der Löwe legte sich neben sie, um zu wachen, aber er war vom Kampf auch müde, daß er den Bären rief und sprach: „Lege dich neben mich, ich muß ein wenig schlafen, und wenn was kommt, so wecke mich auf." Da legte sich der Bär neben ihn; aber er war auch müde und rief den Wolf und sprach: „Lege dich neben mich, ich muß ein wenig schlafen, und wenn was kommt, so wecke mich auf." Da legte sich der Wolf neben ihn; aber er war auch müde und rief den Fuchs und

sprach: „Lege dich neben mich, ich muß ein wenig schlafen, und wenn was kommt, so wecke mich auf.“ Da legte sich der Fuchs neben ihn, aber er war auch müde, rief den Hasen und sprach: „Lege dich neben mich, ich muß ein wenig schlafen, und wenn was kommt, so wecke mich auf.“ Da setzte sich der Hase neben ihn, aber der arme Has war auch müde und hatte niemand, den er zur Wache herbeirufen konnte, und schlief ein. Da lagen nun die Königstochter, der Jäger, der Löwe, der Bär, der Wolf, der Fuchs und der Has, und schliefen alle einen festen Schlaf. — Der Marschall aber, der von weitem hatte zuschauen sollen faßte sich ein Herz, als er den Drachen nicht mit der Jungfrau fortfliegen sah, und alles auf dem Berg ruhig ward, stieg er hinauf. Da lag der Drache zerstückt und zerrissen auf der Erde und nicht weit davon die Königstochter und ein Jäger mit seinen Tieren; die waren alle in tiefen Schlaf versunken. Und weil der Marschall bös und gottlos war, so nahm er sein Schwert und hieb dem Jäger das Haupt ab nahm die Jungfrau auf den Arm und trug sie den Berg hinab. Da erwachte sie und erschrak, aber der Marschall sprach: „Du bist in meinen Händen, du sollst sagen, daß ich es gewesen bin, der den Drachen getötet hat.“ — „Das kann ich nicht,“ antwortete sie, „denn ein Jäger mit seinen Tieren hat's getan.“ Da zog er sein Schwert und drohte sie zu töten, wenn sie ihm nicht gehorchte, und in ihrer Angst gab sie das Versprechen. Darauf brachte er sie zum König, der sich vor Freuden nicht zu lassen wußte, als er sein liebes Kind wieder lebend erblickte, das er von dem Untier zerrissen glaubte. Der Marschall sprach zu ihm: „Ich habe den Drachen getötet und die Jungfrau und das ganze Reich befreit, darum fordere ich sie zur Gemahlin, so wie es zugesagt ist.“ Der König fragte die Jungfrau: „Ist das wahr, was er spricht?“ — „Ach ja,“ antwortete sie, „es muß wohl wahr sein, aber ich behalte mir vor, daß erst über Jahr und Tag die Hochzeit gefeiert wird“, denn sie dachte in der Zeit etwas von ihrem lieben Jäger zu hören. — Auf dem Drachenberg aber lagen noch die Tiere neben dem toten Herrn und schliefen, da kam eine große Hummel und setzte sich dem Hasen auf die Nase, aber der Hase wischte sie mit der Pfote ab und schlief weiter. Die Hummel kam zum zweiten Mal, aber der Hase wischte sie wieder ab und schlief fort. Da kam sie zum dritten Mal und stach ihm in die Nase, daß er aufwachte. Sobald der Hase wach war, weckte er den Fuchs, und der Fuchs den Wolf, und der Wolf den Bären, und der Bär den Löwen. Und als der Löwe aufwachte und sah, daß die Jungfrau fort war und sein Herr tot, fing er an fürchterlich zu brüllen und rief: „Wer hat das vollbracht? Bär, warum hast du mich nicht geweckt?“ Der Bär fragte den Wolf: „Warum hast du mich nicht geweckt?“ und der Wolf den Fuchs: „Warum hast du mich nicht geweckt?“ und der Fuchs den Hasen: „Warum hast du mich nicht geweckt?“ Der arme Has wußte allein nichts zu antworten und die Schuld blieb auf ihm hängen. Da wollten sie über ihn herfallen, aber er bat und sprach: „Bringt mich nicht um, ich will unseren Herrn wieder lebendig machen. Ich weiß einen Berg, da wächst eine Wurzel. Wer die im Mund hat, der wird von aller Krankheit und allen Wunden geheilt. Aber der Berg liegt zweihundert Stunden von hier.“

(Fortsetzung folgt.)

HALT!

Nicht vergessen — —
Die nächste Nummer bringt das
RESULTAT des PREISRÄTSELS
aus Nummer
3!

DER SCHWARZKÜNSTLER

Heute bringen wir eine genaue Anleitung, um mit einfachsten Mitteln wunderhübsche Bilder selbst herstellen zu können. Ihr habt gewiß schon die schönen Porträtbilder mit weißem Hintergrund gesehen, die immer nach einer Seite blicken. Das sind „Schattenbilder“ oder „Silhouetten“, und sie führen ihren Namen nach einem sehr unbeliebten französischen Minister de Silhouette, den man um 1757 in Paris durch solche Bilder lächerlich machen wollte. Nun sollt ihr zunächst eine Stunde „Psaligraphie“ haben, das heißt „Scherenschneidekunst“ („Psalis“ ist nämlich griechisch und heißt: die Schere!). Dazu kauft ihr ein paar Bogen schwarzes Glanzpapier und leiht euch von Mutter eine recht feine Schere. Ein weicher Bleistift gehört auch noch dazu. Dann geht's los! Aus dem schwarzen Papier werden kleine Rechtecke geschnitten (also zum Beispiel zehn Zentimeter lang und fünf Zentimeter hoch) und genau in der Mitte so zusammengefaltet, daß die weiße Seite des Papiers nach außen kommt. Nun zeichnet ihr mit dem Bleistift erst mal nur die Hälfte eines einfachen Gegenstandes auf die eine Seite des Doppelblattes und fangt dabei immer am Kniff an, der nach links auf den Tisch gelegt wird. Also zuerst die Hälfte einer Birne oder eines Apfels, eines Hauses oder, wie unsere Abbildung zeigt, zwei Wäscherinnen am Waschfaß. Nun nehmt ihr die Schere und schneidet an dem Umriß eurer Zeichnung entlang alles überflüssige Papier fort (achtet aber darauf, daß die ausgeschnittene Figur stets im Kniff noch zusammenhängt!). Klappt ihr dann das Bildchen auseinander, dreht es um und legt es auf einen weißen Untergrund, so zeigt sich nunmehr eine vollständige schwarze Birne, Apfel usw. Das geht sehr leicht und macht sehr viel Spaß! Bald könnt ihr euch ein Haus mit Fenstern und Türen ausschneiden, dann folgen Katzen, Hunde und andere lustige Sachen, die auch nach Vorlage aus Büchern abgezeichnet werden können. Am ulkigsten machen sich Tiere oder gar Menschen in lebhaften Stellungen, die nach dem Aufklappen immer paarweise erscheinen! Wegen dieser drolligen Vermehrung nennen wir unsere „schwarze Kunst“ auf gut Deutsch Zwillingsschnitt. Die so ausgeschnittenen „Schattenbilder“ lassen sich sehr fein zum Bekleben von durchsichtigen Lampenschirmen verwenden, ebenso zum Schmuck als Wandbildchen, auf Kästchen, Buchdeckeln usw. Als Klebstoff muß ganz heller Leim oder Kleister verwendet werden, der nur ganz, ganz dünn aufgestrichen wird, damit er nicht am Bildrand hervorquetscht. Wollt ihr die Scherenschnitte auf Papier kleben, so geht das mit einem bißchen Eiweiß am besten und reinlichsten. Wir werden euch gelegentlich weitere Vorlagen für Schattenbilder zeigen, vielleicht auch einmal wieder ein kleines Theaterstück von unserem Mitarbeiter, Herrn Lindenblüte schreiben lassen, in dem die Figuren als Schattenbilder auftreten. Uebrigens könnt ihr euch auch ein solches Stück für Schattenbilder selbst ausdenken. Ihr zeichnet euch aus der „Blauband-Woche“ allerlei hübsche Figuren mit Pauspapier nach, aber nur die Umrisse. Das andere füllt ihr mit schwarzer Tusche aus oder ihr könnt natürlich auch auf die weiße Rückseite von schwarzem Papier pausen. — Und nun geht mit Fleiß an die Arbeit und versucht es mit der „schwarzen Kunst“!

Die Kaffeemühle

Worte und Weise von F. T. v. Donop

Munter

Solosänger

mf

1. Mahle, lie=be klei=ne Mühle,

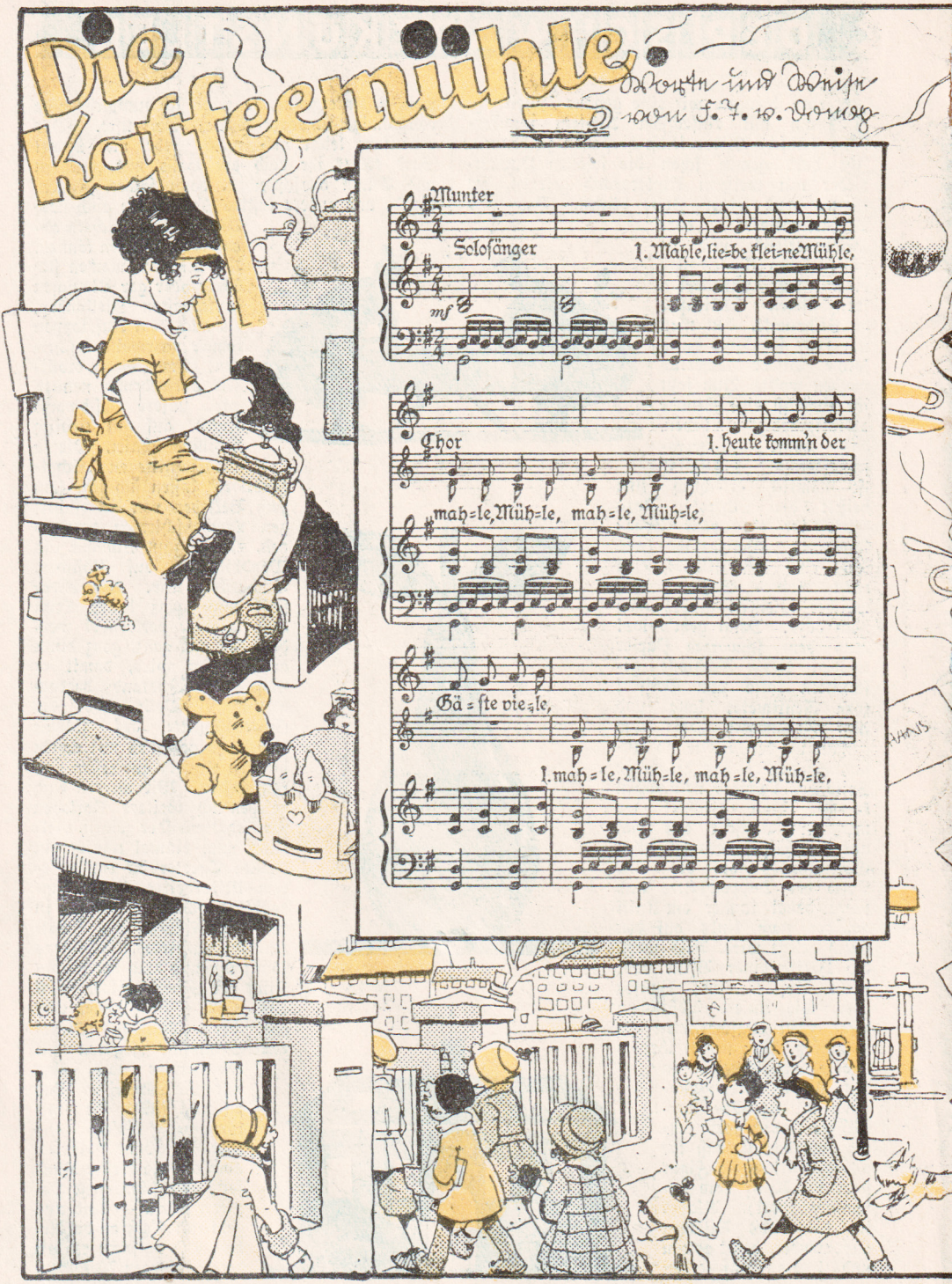
Chor

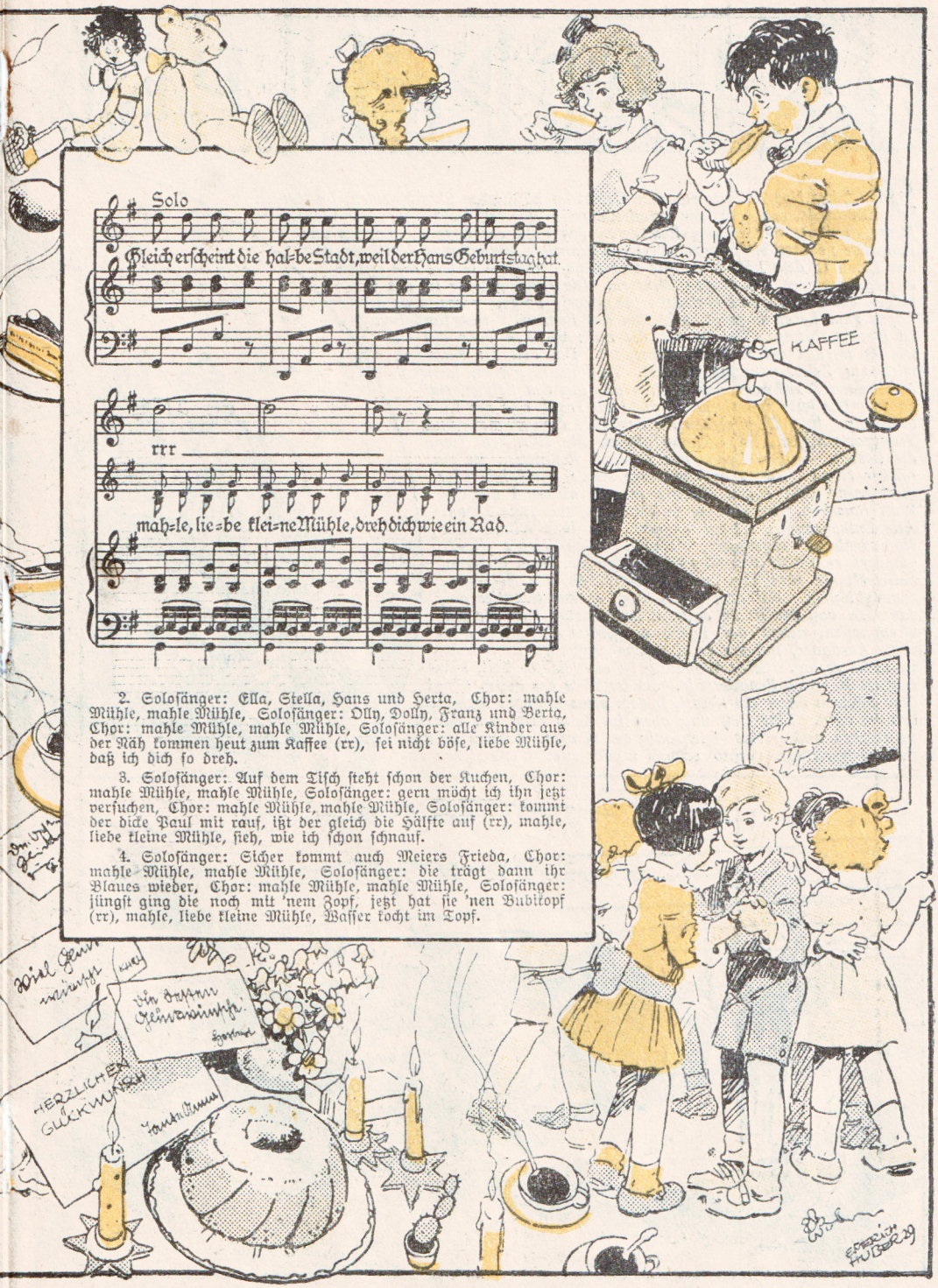
1. heute komm'n der

mah=le, Müh=le, mah=le, Müh=le,

Gä=ste vie=le,

1. mah=le, Müh=le, mah=le, Müh=le,





2. Solosänger: Ella, Stella, Hans und Herta, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: Olly, Dolly, Franz und Berta, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: alle Kinder aus der Näh kommen heut zum Kaffee (rr), sei nicht böse, liebe Mühle, daß ich dich so dreh.

3. Solosänger: Auf dem Tisch steht schon der Kuchen, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: gern möcht ich ihn jetzt versuchen, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: kommt der dicke Paul mit rauf, ißt der gleich die Hälfte auf (rr), mahle, liebe kleine Mühle, sieh, wie ich schon schnauf.

4. Solosänger: Sicher kommt auch Meiers Frieda, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: die trägt dann ihr Blaues wieder, Chor: mahle Mühle, mahle Mühle, Solosänger: jüngst ging die noch mit 'nem Zopf, jetzt hat sie 'nen Bubikopf (rr), mahle, liebe kleine Mühle, Wasser kocht im Topf.

(Nachdruck verboten.)

LAPPEN UND

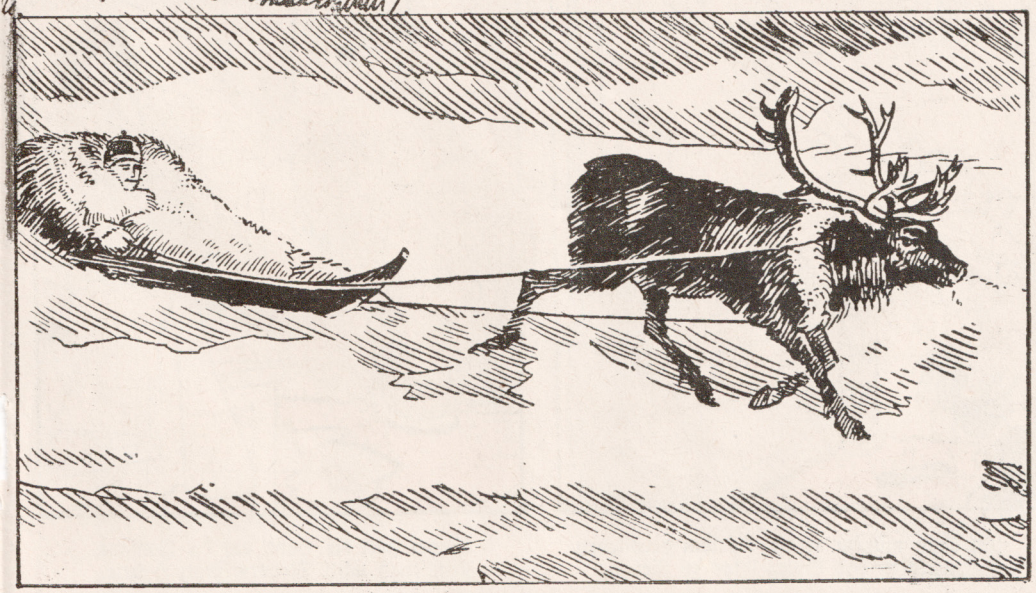
Im rauhen Norden Europas, dem Gebiet im nördlichen Skandinavien, im Norden Finnlands und auf der unwirtlichen Halbinsel Kola bis zum Weissen Meere, wohnt mit seinen Renntieren das Volk der Lappen. Lappen und Renntiere gehören zusammen. Erst die Renntiere ermöglichen dem Lappen das Leben in dem kalten, an Eis und Schnee reichen Gebiet mit seinen kurzen Sommern und langen Wintern. Die Renntierherde ist das Vermögen des Lappen und deshalb seine grösste Sorge. Alles, was der Lappe zum Leben braucht, gibt ihm das Renntier. Renntierfleisch ist Hauptnahrungsmittel; selbst die noch weichen Teile des Geweihes werden als Nahrung zubereitet. Das Fell der Renntiere wird zur Zeltbespannung benutzt. Aus Renntierfellen fertigen die Frauen Schuhwerk und Kleider an, aus den Sehnen Nähzwirn. Die fette Renntiermilch dient als Trank und zur Käsebereitung. Im Winter ziehen die Renntiere die Personen- und Transportschlitten, im Sommer tragen die stärksten Tiere die Lasten. — Ein Lappe mit tausend Renntieren ist ein reicher Mann. Nennt er aber eine Herde von drei- oder viertausend sein eigen, möchte er mit niemand auf der Welt tauschen. Er liebt seine Tiere und das freie Leben. Alle Entbehrungen erträgt er gern, die ihm Klima und Nomadenleben auferlegen. Wohin seine Herde zieht, wandert er auch, von einem Weideplatze zum anderen. Seine Hunde sind ihm treue Wächter, die die Herde zusammenhalten. Mit dem Lasso fängt er das Renntier ein, das sich von der Herde entfernt hat. Gross sind die Anstrengungen, denen der Lappe ausgesetzt ist, aber auch seine Ausdauer, mit der er alle Schwierigkeiten überwindet, ist nicht gering. Seine Wohnung ist ein leichtes Zelt, seine Lagerstatt bilden Renntierfelle. In der Mitte des Zeltes hängt über offenem Feuer ein Kessel, in dem seine einfache Mahlzeit bereitet wird. Eine Oeffnung oben im Zelte lässt den Rauch entweichen und ersetzt gleichzeitig das Fenster. Schnell ist das Zelt aufgerichtet, ebenso schnell wieder zum Weiterziehen zu-

Lappländerlager.

Renntierherde.

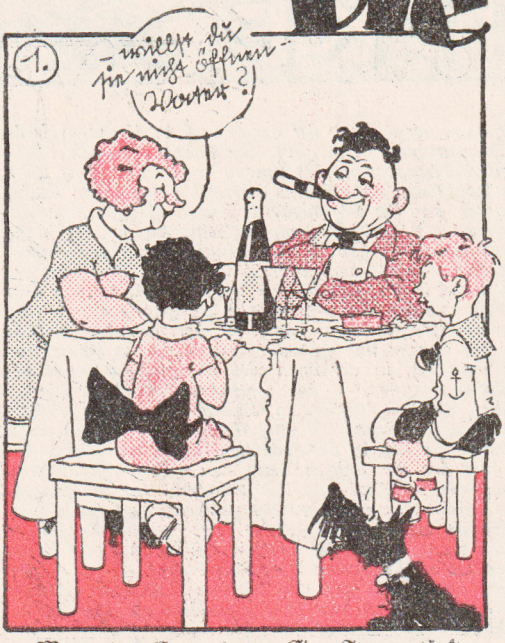
RENNTIERE

sammengepackt. Wie oft aber muss der Lappe, der der schnell wandernden Herde gefolgt ist, im Freien übernachten, wenn sein Zelt nicht so rasch nachgekommen ist. Der eilige Tagesmarsch hat ihn so ermüdet, dass er auch mit einem Stein als Kopfkissen unter freiem Himmel einen tiefen Schlaf hält. — Im Sommer hat die Renntierherde keinen Mangel an Futter zu erleiden. Ueberall ist reichlich Renntierflechte zu finden; junge Birkentriebe und Kräuter ergänzen die Renntiernahrung. Anders ist es im Winter. Hoher Schnee bedeckt die Erde. Die Renntiere müssen mit ihren Hufen den Schnee wegscharren, um zu dem spärlichen Futter unter der Schneedecke zu gelangen. Ist der Schnee nach vorübergehendem Tauwetter hart gefroren, können die Tiere den Schnee nur mühsam beseitigen. Es kommt für sie eine böse Zeit, in der auch viele der genügsamen Renntiere zugrunde gehen. — Der schlimmste Feind der Herden aber sind die im Winter zu Rudeln vereinigten Wölfe. Tagelang umschleichen sie eine Herde, bis sie dann einen überraschenden Angriff unternehmen. Von der Geschwindigkeit, mit der die Lappen dann den gierigen Raubtieren entgegentreten, hängt oft das Schicksal der Herden ab. Eine in Schrecken gebrachte Renntierherde jagt nach allen Richtungen auseinander. Viele Tiere gehen für immer verloren, wenn auch jeder Besitzer den Tieren seiner Herde ein bestimmtes Kennzeichen ins Ohr brennt. — Im Winter beziehen die Lappen statt der leichten Zelte auch einfache Hütten, die sie sich aus Erde und Holz errichtet haben. Eigentümlich sind die Schlitten, die einzigen Verkehrsmittel im Winter, die von allen Lappen benutzt werden. Sie haben die Form eines Bootes. Jedes Schlittenboot hat einen breiten Kiel, auf dem es über das Schneefeld gleitet. Ein Renntier dient als Zugtier. In warme Felle gehüllt, sitzt in dem Schlitten immer ein Lappe. Mit grosser Schnelligkeit geht die Fahrt über das Gelände. Es ist grosse Geschicklichkeit erforderlich, um das Fahrzeug vor dem Umschlagen zu bewahren.

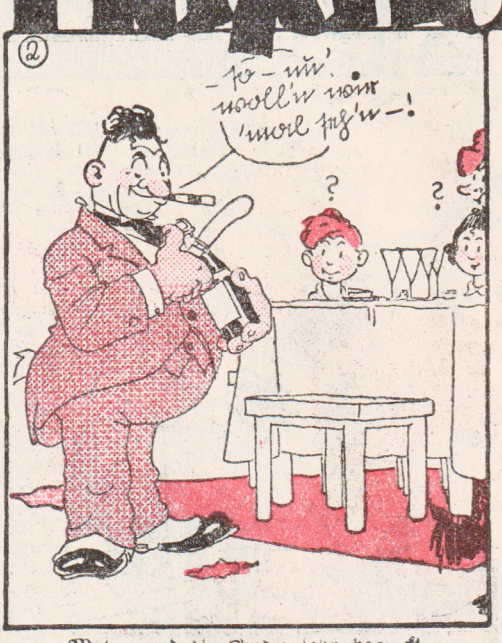


Schlittenfahrt.

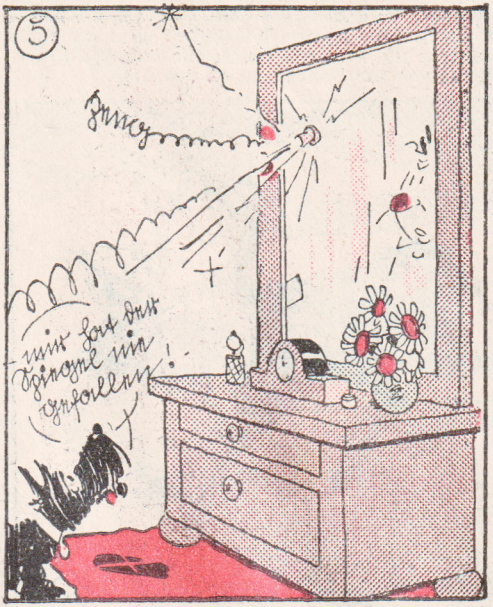
Die Flasche



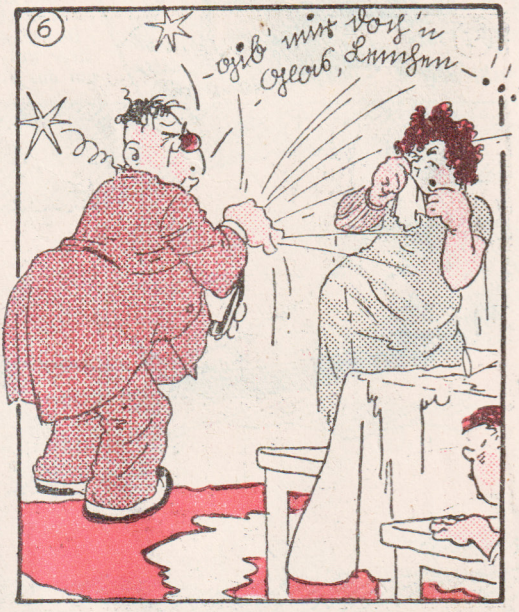
Meyer hat Geburtstag. Eine Flasche Sekt
Ziert den Tisch, der festlich ist gedeckt.



Mutter und die Kinder sehn begückt,
Wie Herr Meyer jetzt sein Messer zückt,

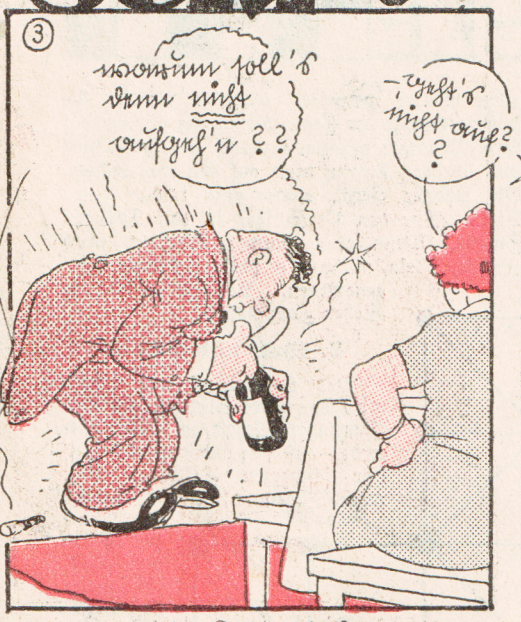


Um dann mit der Kraft, die ihm verblieben,
Seitwärts in das Spiegelglas zu stieben.

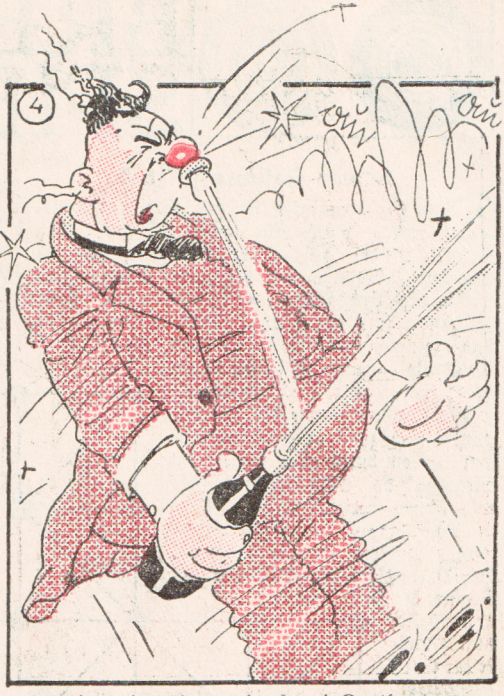


Meyer hält die Hand auf die Fontäne,
Pitschenaß wird Meyers Frau Helene.

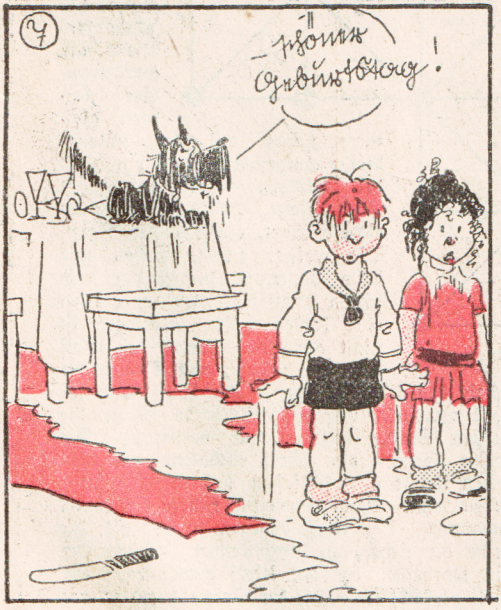
Sekt!



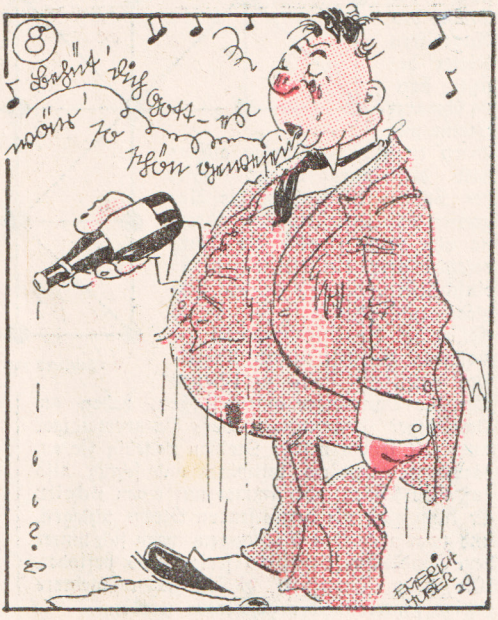
Um vom Kork den Drahtverschluß zu zwacken.
Tief beugt Meyer bei dem Werk den Nacken.



Plitsch! — der Korken saust mit Knall empor,
Prallt zunächst an Meyers Nasenrohr,



Auch die Kinder triefen, selbst der Hund.
Meyer spricht: „Jetzt spitzt mal euren Mund!"



Doch als er zum Glas die Flasche neigt,
Sich kein Tropfen Sekt mehr übrig zeigt!

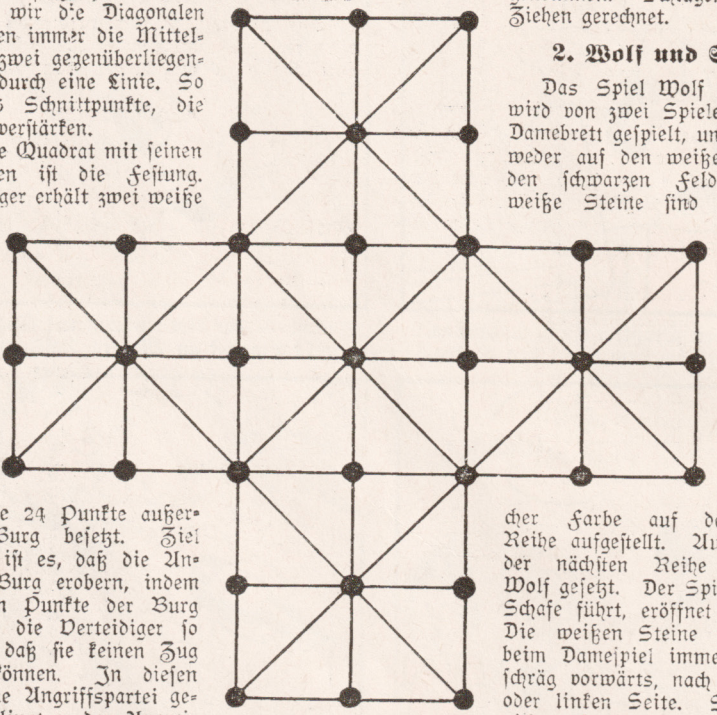
(Nachdruck verboten.)

BRETT-SPIELE

1. Das Festungsspiel.

Das Festungsspiel ist ein sehr unterhaltsames Spiel für zwei Spieler. Ein Spieler ist der Führer der Belagerer, der andere der Verteidiger der belagerten Burg. Zunächst die Herstellung des Spielbrettes. Wir beschaffen uns ein großes Stück weiße Pappe und zeichnen mit Bleistift und Lineal fünf Quadrate darauf. In jedem Quadrat ziehen wir die Diagonalen und verbinden immer die Mittelpunkte von zwei gegenüberliegenden Seiten durch eine Linie. So entstehen 33 Schnittpunkte, die wir etwas verstärken.

Das obere Quadrat mit seinen neun Punkten ist die Festung. Der Verteidiger erhält zwei weiße Steine, die er auf beliebige Punkte der Burg setzt. Weit zahlreicher sind die Steine des Angreifers. Dieser besitzt stets 24 schwarze Steine, mit denen er alle 24 Punkte außerhalb der Burg besetzt. Ziel des Spieles ist es, daß die Angreifer die Burg erobern, indem sie alle neun Punkte der Burg besetzen oder die Verteidiger so einschließen, daß sie keinen Zug mehr tun können. In diesen Fällen hat die Angriffspartei gewonnen. Gelingt es den Angreifern nicht, die Burg zu besetzen oder die Verteidiger einzuschließen, haben die Verteidiger gewonnen. Der Burgverteidiger kann mit seinen beiden Steinen beliebig ziehen, vorwärts, rückwärts, seitwärts und schräg, also auf allen Linien, aber immer nur einen Schritt. Er kann auch die angreifenden Steine schlagen, und zwar nach allen Richtungen, wenn sich hinter dem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Wie beim Damespiel dürfen sogar mehrere Steine hintereinander geschlagen werden.



Das Spielbrett zum Festungsspiel.

Die Steine des Angreifers werden auch immer einen Schritt weitergesetzt, aber stets nur vorwärts, niemals rückwärts. Ebensowenig ist dem Angreifer das Schlagen der feindlichen Steine gestattet. Die Angriffspartei darf auf allen Linien vorwärts marschieren, die die äußere Grenze der Figur bilden, im Innern der fünf Quadrate dagegen nur auf den senkrechten und schrägen Linien, nicht auf den wagerechten. Die Spieler ziehen abwechselnd immer einen Stein. Für den Verteidiger ist das Schlagen Zwang. Wenn er es einmal übersieht, wird ihm der Stein, mit dem er schlagen könnte, fortgenommen. Schlagen wird als Ziehen gerechnet.

2. Wolf und Schafe.

Das Spiel Wolf und Schafe wird von zwei Spielern auf dem Damebrett gespielt, und zwar entweder auf den weißen oder auf den schwarzen Feldern. Vier weiße Steine sind die Schafe, ein schwarzer Stein der Wolf. Ein Spieler übernimmt die weißen Steine, der andere den schwarzen. Die Schafe werden auf vier Feldern gleicher Farbe auf der unteren Reihe aufgestellt. Auf ein Feld der nächsten Reihe wird der Wolf gesetzt. Der Spieler, der die Schafe führt, eröffnet das Spiel. Die weißen Steine ziehen wie beim Damespiel immer ein Feld schräg vorwärts, nach der rechten oder linken Seite. Schlagen ist nicht gestattet. Weder der Wolf kann die Schafe, noch können die Schafe den Wolf schlagen. Der Wolf kann sowohl vorwärts wie auch rückwärts ziehen, die weißen Steine dagegen nur vorwärts. Die Schafe drängen den Wolf rückwärts und versuchen ihn so einzuschließen, daß er nicht mehr ziehen kann. Dann haben die Schafe das Spiel gewonnen. Der Wolf dagegen ist bestrebt, die Reihe der Schafe zu durchbrechen. Glückt ihm sein Vorhaben, hat der Wolf gewonnen. Der Wolf versucht im Laufe des Spiels durch rasches Umherziehen die Reihe der Schafe zu lockern, um im richtigen Augenblick einen Durchbruch zu wagen. Der Führer der weißen Steine muß acht geben, daß der Wolf nicht dazu kommt, durch die Reihe der Schafe zu dringen.

Leistenrätsel.

a		a		a		a		a
ä		b		b		e		e
e	e	f	t	g	g	h	i	i
k		k		l		n		ö
r		r		r		r		u

Die Buchstaben in vorstehender Figur sind so umzustellen, daß die senkrechten Leisten nennen: 1. Stadt in der Provinz Brandenburg, 2. Mädchennamen, 3. Insekt, 4. Stadt in Brasilien, 5. Göttin. Die wagerechte Leiste bezeichnet einen Hochgebirgsbaum.

Quadraträtsel.

a	a	e	e
i	i	m	m
n	r	r	s
t	t	t	z

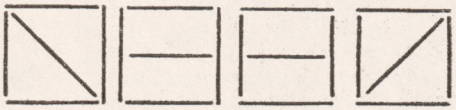
Die Buchstaben in vorstehendem Quadrat sind so umzustellen, daß die wagerechten und senkrechten Reihen nennen: 1. Gewürz, 2. Nebenfluß der Elbe, 3. Mädchennamen, 4. tierisches Oel.

Diamanträtsel.

a
a a a
a a e e e
e e h h h j
k k l l m m m n n
n p r s s s s
s s t t u
u u u
w

Die Buchstaben in vorstehender Figur sind so umzustellen, daß die wagerechten Reihen nennen: 1. Konsonanten, 2. Insel aus der Gruppe der Karolinen, 3. Kleidungsstück, 4. ehemalige deutsche Kolonie in Afrika, 5. Nagetier, 6. Beruf, 7. männlichen Vornamen, 8. Kopfbedeckung, 9. Konsonanten. Die mittlere wagerechte und mittlere senkrechte Reihe ergeben das gleiche Wort, ein Nagetier.

Streichholzscherz.



Aus 20 Streichhölzern werden die vorstehenden vier Figuren gelegt. Wer kann sieben Streichhölzer so wegnehmen, daß zehn bleiben?

Kopftausch.

Mit P ist's ein gelehrig Tier,
Mit N nennt's eine Speise dir.

Auflösungen der Rätsel in Nr. 8.

Kreuzrätsel: Anton — Braun — Taler — Rhein — Harfe — Taler.

Kapselrätsel: B(rum)mbär — Am(pel) — (Sti)erkampf — Hö(lze)hen — Kuc(hen). Rumpelstilzchen.

Zickzackrätsel: Zeisig, Günter, Renate, Enzian, Nantes, Schwan.

Vexierbild.

Da kommt Onkel Richard, der muss uns Rodelschlitten fahren. Aber, wo ist er denn nur?

Koch-Rezepte.

Lungenhaschee mit Gurke und Kapern. Auch mit Stückchen von Pfeffergurke und Kapern, Gewürz, Zitronensaft und ein wenig Zucker abgeschmeckt, kann man das in Blauband mit Zwiebeln und etwas überstäubtem Mehl zubereitete Haschee anrichten. Man gibt als Beigabe Kartoffelklöße dazu.

1. billig!

Nudeln in der Form gebacken. Einen lockeren Nudelteig bereitet man von Mehl, Wasser, Ei und Salz. Dünn ausgerollt, schneidet man nach dem Uebertrocknen zweifingerbreite Streifen davon, die man langsam in gelindem Salzwasser abkocht, durchseiht und rein abtropfen läßt, nachdem man sie schnell zuvor in kaltem Wasser überspült hat. Eine Speiseform wird mit zerlassener Blauband ausgegossen, eine Lage Nudeln hineingegeben, zerquirltes Ei darauf gefüllt, etwas Nudeln darüber gelegt, Zucker, geriebene Mandeln oder geschnitzte Nußkerne, warm aufgequollene Rosinen, ein bißchen abgeriebene Zitronenschale und die übrige Nudelmasse darauf geschüttet. Mit zerlassener Blauband begossen, läßt man die Speise eine Stunde im Bratofen überbacken.

2. pikant!

Eierrestegericht. Die hartgekochten Eier werden mitten durchgeschnitten und das Dotter aus ihnen herausgenommen. Gekochte oder gebratene Fleischreste werden fein gewiegt, mit einem zerdrückten harten Eigelb, etwas frischer Blauband, Gewürz, Milch und ein wenig geriebenem Weißbrot gemischt. Nach dem Einfüllen der Masse in die Eiweißhälften fügt man immer zwei Hälften mit leichtem Druck zusammen und umbindet sie mit weißen Fäden. Nun werden die Eier zuerst in Mehl, dann in zerklopftem Ei, schließlich in geriebener Semmel gewendet. Sie kochen nun so lange in reichlicher, siedender Blauband, bis sie hellbraun geworden sind. Die übrigen harten Eigelb verwendet man zur Eierölsoße. Die mit Blauband sahnig gerührten Dotter werden tropfenweise mit etwas gutem Speiseöl, dann mit Zitronensaft oder Essig, geriebener Zwiebel, ein bißchen Mostrich, Salz und Pfeffer zu glatter, kräftig abgeschmeckter Soße gemischt, mit der man die gefüllten Eier bedeckt.

3. bekömmlich!

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34. (1 III 12